

конце статьи можно встроить тест, пройдя который читатель сможет узнать о своем типе характера.

Но не только привычные печатные издания ощущают конкуренцию Интернета, также и телевидение теряет долю рынка.

Например, медиа площадка YouTube большими темпами охватывает аудиторию телевидения. И в скором будущем сможет обойти по количеству зрителей ТВ.

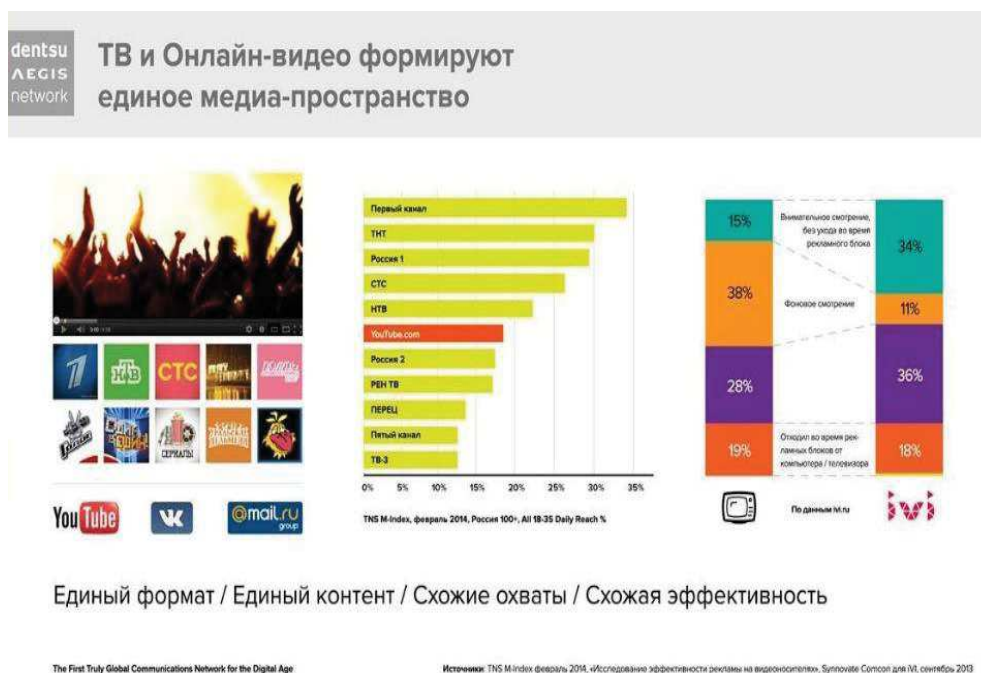


Рисунок 2

Огромный выбор контента на любой вкус, возможность смотреть то, что не покажут по ТВ, формировать свой список каналов, практически полное отсутствие рекламы – все это дает возможность YouTube обойти телевидение.

УДК 004.582

Студ. Е.В. Бурая

Науч. рук. ассист. Т. П. Брусенцова  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## РАЗРАБОТКА НАВИГАЦИИ САЙТА «GAMESTOP»

Не существует единого формата разработки удачной навигации на веб-сайте. Тем не менее, можно выделить некоторые общепринятые правила, помогающие в разработке навигации, а также

отметить наиболее частые ошибки, допускаемые в процессе ее разработки. Навигация сайта является удачной, если соответствует следующим критериям:

1) Понятность. Навигация должна быть понятна любому посетителю сайта с первого взгляда. В противном случае он может запутаться во множестве ссылок и в конечном итоге покинуть сайт.

2) Узнаваемость. Каждый посетитель сайта должен без особых проблем отличить навигацию от прочих гипертекстовых ссылок.

3) Единообразие. Гипертекстовые навигационные ссылки должны быть одинаковыми на всех страницах сайта.

4) Легкодоступность. Не следует прятать навигацию в глубине сайта. Ознакомившись с какой-либо информацией, посетитель, должен без труда продолжить пользование веб-ресурсом.

5) Удобство. Удобство использования навигации предполагает крупный текст ссылок, легкочитаемость текста, ярко выраженные названия подразделов и внутренние ссылки для длинных страниц.

При создании навигации наибольшее внимание следует обратить на то, насколько она удобна с точки зрения юзабилити.

Среди основных ошибок при создании навигации можно выделить следующие:

1) Наличие тупиков. Если, завершив знакомство с информацией на странице, пользователь не видит, что еще он может сделать на сайте, он теряет интерес к ресурсу и не видит всех его возможностей.

2) Присутствие так называемых «ромбов». Так называют ситуацию, когда две разные ссылки на странице ведут на одну и ту же страницу. Данную ситуацию лучше избегать, т.к. одна из ссылок получается лишней. Каждая ссылка должна вести на свой раздел.

3) Нет возврата вверх. Это особенно актуально для длинностраничных сайтов, а также для сайтов с большим количеством информации. Если нет желания делать кнопку «вернуться наверх», данную проблему можно решить, сделав меню фиксированным.

4) Нагроможденность ссылками. Когда между ссылками нет свободного пространства, пользователю тяжело разбираться в контенте сайта и выделять необходимую ему информацию. Между ссылками и кнопками всегда должно оставаться пустое пространство.

5) Отсутствие индикаторов местоположения. Если на сайте присутствуют длинные цепочки ссылок, необходимо использование так называемых «хлебных крошек», чтобы пользователь видел каждый свой шаг.

6) Длинные меню и списки. Листать огромное количество ссылок неудобно хотя бы потому, что анализировать информацию лучше «небольшими порциями». Если сделать кнопку для постепенной подгрузки дополнительных пунктов, пользователь куда быстрее найдет необходимый ему пункт.

7) Нет стрелок на кнопках и ссылках. Использование стрелок не всегда необходимо и уместно, но значительно облегчает навигацию при наличии цепочных ссылок. Так пользователь будет строить ассоциации с тем, куда он движется по ссылке: вперед или назад.

Сайт GameStop является новостным ресурсом на игровую тематику. При разработке навигации я учитывала те принципы, которые в наибольшей степени актуальны для новостных ресурсов, а также общие правила.

Структура навигации сайта – решетчатая. Это означает, что каждая страница связана как минимум с одной страницей каждого уровня (рисунок 1).

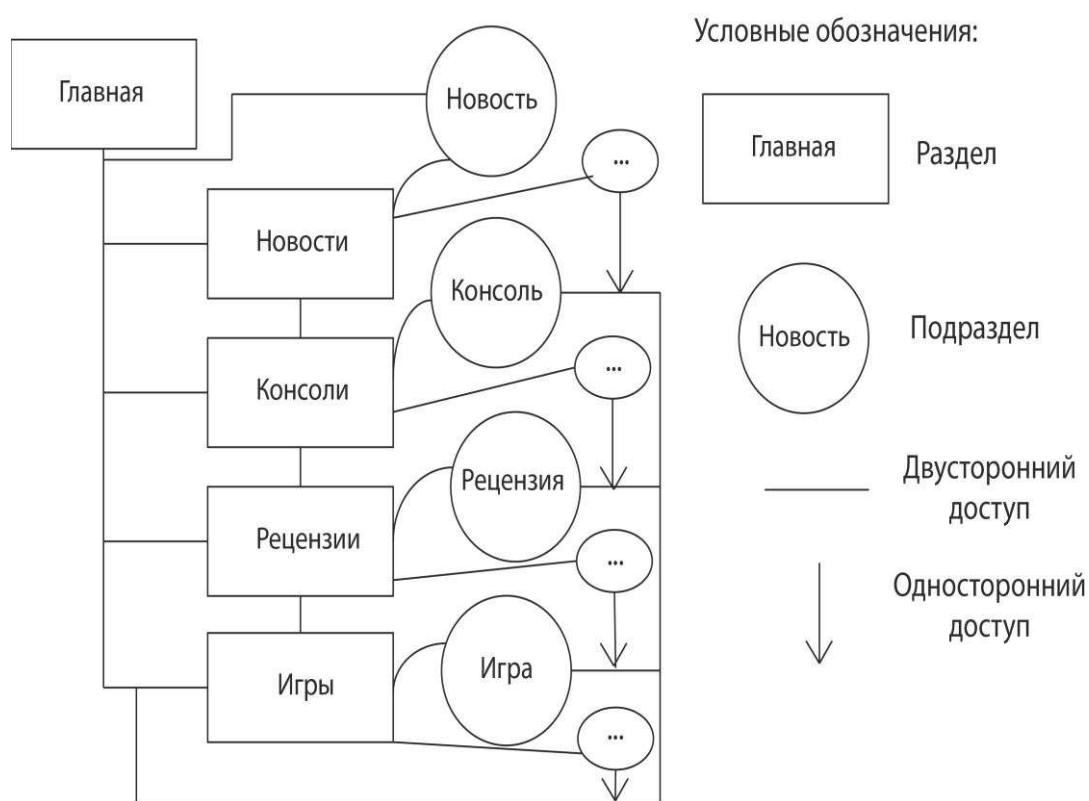


Рисунок 1 — Структура навигации веб-сайта GameStop

На всех страницах сайта меню фиксировано в хэдере. Так пользователь в любой момент может перейти на интересующий его раздел. Но на главной странице также присутствует кнопка

«Вернуться наверх». Данная кнопка сочетается с фиксированным меню именно на главной странице, т.к. информация на ней неоднородна и вероятность того, что пользователю нужно будет вернуться к началу страницы, велика. На других страницах подобная ситуация отсутствует, поэтому фиксированного меню и прокрутки страницы вполне достаточно.

Меню раскрывается в виде списка. Несмотря на то, что насайте, помимо главной страницы, есть всего четыре раздела, я было принято решение не размещать ссылки на разделы в хэдере друг за другом. Причин на это несколько: во-первых, в хэдере присутствуют логотип и строка поиска, и пункты меню загромождали бы пространство. Во-вторых, в раскрывающееся меню всегда можно добавить еще один пункт. Это удобно на тот случай, если в будущем на сайте появится еще один раздел.

Во всех превью статей присутствует ссылка «Читать дальше». К ней добавлено изображение стрелки, чтобы пользователь сразу же замечал эту ссылку и получал мгновенную ассоциацию, что она осуществляет переход вперед.

На страницах подразделов присутствуют «хлебные крошки». Несмотря на то, что цепочка переходов недлинная, возможность вернуться на предыдущую страницу и визуализация пути пользователя на сайте – это плюс для юзабилити.

На странице с новостными и другими блоками присутствует кнопка, загружающая следующие блоки. Таким образом пользователь можем сам контролировать, насколько длинной будет страница, и будет получать информацию «небольшими порциями».

Между всеми элементами сайта, включая навигационные, есть свободное пространство. В связи с тем, что на новостных сайтах всегда присутствует принцип «Информация превыше дизайна», количество информации на странице, как правило, большое. Поэтому особенно важно наличие свободного пространства, которое улучшит визуальное восприятие сайта и позволит пользователю лучше ориентироваться на сайте.

Таким образом, учитывая правила создания навигации и избегая наиболее распространенных ошибок, возможно создать наиболее приемлемую навигацию, удобную для пользователей.